

# Air-Sea Battle - Atari 2600 (Sockets TCP)

Este projeto visa desenvolver uma versão para dois jogadores do jogo **Air-Sea Battle** (Atari 2600). O jogo original oferece seis modos diferentes, incluindo um canhão antiaéreo contra aeronaves, o bombardeio de navios no oceano, e ataques aéreos sobre a terra, entre outros. A proposta deste trabalho é implementar uma versão do modo em que um canhão antiaéreo destrói aeronaves que sobrevoam a tela.

Nele o jogador utiliza um canhão antiaéreo fixo que pode ser posicionado em um ângulo de 30, 60 ou 90 graus para derrubar as aeronaves. Os aviões geralmente aparecem em grupos de três a cinco, e uma vez que todos os aviões em uma formação tenham sido destruídos, uma nova formação aparece. Cada alvo atingido vale 1 ponto. Cada rodada dura dois minutos, sendo que o jogador com a maior pontuação após o tempo expirar é o vencedor.

O jogo deverá ser desenvolvido utilizando **sockets** e suportar 2 jogadores. A movimentação do canhão antiaéreo deverá ser realizada através do teclado, sendo que as setas direcionais devem ser utilizadas para movimentar o canhão e a barra de espaço para atirar nas aeronaves. O canhão só poderá dar um novo tiro após o anterior atingir uma aeronave ou passar dos limites da tela.

## Observações:

- No endereço abaixo tem-se um vídeo mostrando o jogo:
  - <https://www.youtube.com/watch?v=NJKMUNTChTg>



- Grupos de no máximo 2 integrantes.